DEEP! MEGADRIVE

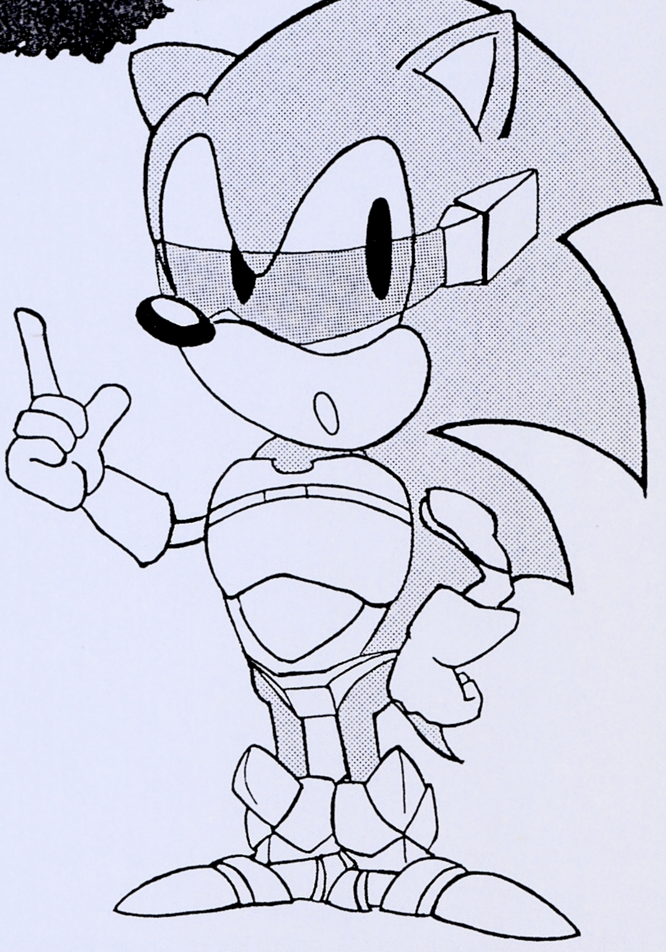
POWERFUL MARKV-MAGAZINE 1996

ディープ!

▷メガドライブ◁

Remix

トレンドに○るのは○○らしいし、
かといって独自の○を考えるのは○○○い。



特別限定版

Special limited edition

推奨年齢 全年齢

MEGA CREATIVE STAFF

V.F.D.

ヴァフィョーン団

DEEP! MEGADRIVE REMIX

POWERFUL MARKV- MAGAZINE SINCE1993 SPECIAL LIMITED EDITION

DEEP! MEGADRIVE for MEGADRIVERS

永き渡り帝国（任天堂）の圧政と闘った
戦士（メガドライバー）の魂に安らぎあれ．．．

DEEP! POWERFUL MARKV-MAGAZINE 1996

MEGADRIVE
ディープ！
▷メガドライブ◁ Remix

CONTENTS

DEEP!™

For Sale
and Use Only in
Japan

OFFICIAL
ヴァフィョーン団
SEAL OF
QUALITY



「ファンタシースター」シリーズをすべて紹介するコーナー

MEGA DRIVER

ヴァフィヨーン原



「ＰＳ」のドラマＣＤと公式設定資料集が発売された。ドラマＣＤは夢落ちっぽいのが・・。設定資料集は「Ⅲ」がほとんど無視されてる点がイマイチ。ただ、幻のＳＰＥＣ９号が載ってるので会員は必見。

メガドラの時代が終わりつつある。

古き良き物を伝える為に今一度「ＰＳキャットレース」を行うことにした。

考えて見れば、セガ自社開発のＲＰＧでシリーズ化したものは「ＰＳ」しかない。

新作がサターンで登場する可能性は十分あると言えのではないだろうか。

１枠

８７年１２月２９日

ファンタシースター

Ⅰ

（マークⅢ・マスターシステム）

セガ/6000円/RPG/4M バックアップ（5）

セガ初のオリジナルＲＰＧ。記念すべきシリーズ第一作。

セガ人の間では、これが一番面白いという人が多いようだ。私も当時はまりまくったくちである。

今、見直してみるとストーリーや設定、ゲームバランスなどおかしい点が数多くある。しかし、この作品にはそれを補う魅力が数多くある。とにかく'冒険する'楽しさに溢れているのである。

滑らかな動きで誰もが驚いた３Ｄダンジョン、自由に３つの惑星を行き来できる自由度、画面にマッチした音楽など、当時の大容量「４メガパワー」（笑）を十分にいかしている。

また、プレイ時間もシリーズ中一番長い（難易度も高い）のでキャラクター達にも愛着を感じることだろう。

また、「Ⅱ」「Ⅳ」（ついでに「外伝」）をプレイする際には、「Ⅰ」をやっていないと分からないことも多いので、地道に探すか、「復刻版」をプレイしよう」。

ただＦＭ音源でないと音楽の感動はないので「なんじゃ、このカサカサ音は！」なんて言わないように（笑）。（作曲者のＢＯ氏はＰＳＧ版のほうが気に入っているそうだ）

⑨

２枠

８９年３月２１日

ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに

Ⅱ

セガ/8700円/RPG/6M バックアップ（4）

今でも忘れない、初めてBeepで「Ⅱ」の画面を見た時のことを、「なんだ、このアニメみたいなグラフィックは！」ショックでした。「Ⅰ」らしさが全然ない・・・。

しかし、今となってはアニメ絵はあたり前となり、「Ⅳ」は違和感がなくなっていたけど。ゲームをする人はアニメ絵を求めているのでしょうか？おっと、話が「Ⅱ」のことから離れてしまいそうなので、戻しましょう。

「Ⅱ」から「ＰＳ」（セガ社内では「ＰＳ」でなく「ファンタ」と略すそうだ）シリーズを始めた人が多いようで、その人達はネイの死ぬ所が一番ショックらしいんですが、私の場合は違いました。なんと言ってもパルマ星が吹っ飛ぶ所ですね（ネイについては成長が速いということで予想できたし）。あと、ルツの登場シーン。どちらも伏線なしでいきなりだからビッグショック大って感じでした（笑）。

とにかく話の展開が悲惨な「Ⅱ」、いかにもシナリオライターが女性だなって感じですね。

ダンジョンばかりで難しいけど、意外なストーリー展開、衝撃のエンディングは一見の価値あり。ちなみにゲームブック版では、最後の最後まで結末が書かれているぞ。

⑨

3枠

90年4月21日

時の継承者 ファンタシースターⅢ

Ⅲ

ｾｶﾞ/8700円/RPG/6M ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟ(2)

正確なタイトルから分かるようにシリーズの外伝的な作品である。

結婚相手で変わる（なんでも「ドラクエ」がこのシステムをパクったとか）ストーリーと、マルチエンディングを採用している。

意欲的な作りだが、主人公一人一人のストーリーが短く、感情移入できないのが最大の難点となっている。

また「超兄貴」のような敵モンスターには賛否両論がある。個人的には面白いとは思うが、今までのシリーズの流れ、世界観を無視しているという点が評価できない。

ゲームとしては、RPGの基本である移動、画面切り替えの速度や、敵の出現率に難があるが「Ⅱ」に絡んでくるストーリーは必見なので、多少のことは我慢してプレイすべきでしょう。ただ、その「Ⅱ」に絡んでくる部分はけっこう驚かされるが、それ以外のストーリー展開はちょっとイマイチである。

しかし、この「Ⅲ」、今だに女性ファンが多い。やはりライルのせいだろうか。ちなみにキャラクターデザインは女性の方だそうです。

最後に超余談的な話を・・・私は早解きキャンペーンでアーケードパワースティックをもらってしまった(^^;

⑧

4枠

93年12月17日

ファンタシースター ～千年紀の終りに～

Ⅳ

ｾｶﾞ/8800円/RPG/24M ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟ(3)

「PS」シリーズの集大成と言える作品。

システムは「Ⅱ」と同じでいささか古いが、RPGはシステムよりストーリーが重要。その点、前半こそ単調だが、中盤以降の怒濤のストーリー展開はすごい。特に「Ⅰ」からプレイしてる人は驚くこと間違いない。なんたって「Ⅰ」の時、容量の関係でボツったと言われる第4惑星まで出てくるとは思わなかった。

また、「Ⅰ」のダンジョンの曲、某ボスキャラなどファンサービスも多い。おまけ程度だが「Ⅲ」に関することもちゃんとあるのも評価できる。

しかし、タイトルから「Ⅳ」が取れても「Ⅰ」「Ⅱ」からの続編であることには変わりなく、今までの作品をプレイしてない人には、アリサやルツといった人物を知らない為、面白さが分かる人間を限定させている要素も多少ある。

だが、多少プレイ時間が短い点が難だが、万人にお勧めできる作品であることは間違いない。現在は2000円程度で購入できるので絶対買うべし。

これが、メガCDで発売されていれば最高だったのに。（数年前のおもちゃショーで「Ⅳ」を出すならメガCDと言っていた）

⑨

5枠

ゲーム図書館

ファンタシースターⅡTA

ⅡTA

ｾｶﾞ/12800円(ｹﾞｰﾑ図書館)/ADV

「Ⅱ」の8人のキャラクターを主人公にしたテキストアドベンチャー。

はっきり言って「Ⅱ」をやっていない人はプレイしないほうがいい。各キャラクターを知らないとまったく面白くないからだ。

お勧めの作品は「ユーシスの冒険」と「ネイの冒険」。特にユーシスの話はすごい。ユーシスが子供の頃から話が始まり、途中で一気に7年もたってしまう。また、子供の頃のユーシスの性格や台詞がすごすぎ、花形ミツルも真っ青だ。ユーシスって超やな奴だったのだ（笑）。

ネイの話は、ネイがユーシスと出会うまでの話で、成長していい奴になった（笑）ユーシスがまるで神のようだ。

その他に、カインズやアーミアの話はそれぞれの恋人が出てくる話なのでファンは必見。

当時は、ゲーム図書館でしかプレイできなかったが（この為にメガモデムを購入した私）、休館後「ゲームの缶詰」に収録されたので（オープニングの音楽以外変更はない）「Ⅱ」のファンはプレイして見るのもいいだろう。

ユーシスの冒険⑧	アーミアの冒険⑦
ネイの冒険 ⑧	ヒューイの冒険⑥
ルドガーの冒険⑤	カインズの冒険⑦
アンヌの冒険 ⑥	シルカの冒険 ⑥

6枠

92年3月13日

ファンタシースター アドベンチャー

AD

（ゲームギア）

セガ/3500円/ADV/1M パスワード

ゲームギア初の「ＰＳ」シリース作品。

ゲーム図書館の「ⅡTA」は、この作品の布石の為に作られたと某誌に書いてあったが、誰が見ても「ⅡTA」のほうがデキがいい。

ストーリー的には「Ⅱ」の少し前の時代の話だが、デゾリス星を舞台にしていること以外、「ＰＳ」シリーズとの関わりはない。

また、舞台をデゾリス星にしていることにもまったく意味がなく、シナリオ的にも特筆すべき点がない。

ただ、一説には、このゲームの主人公（名前は自分で付ける）がユーシスの父親という話もあるが、これといった説明や伏線もないので、この説に根拠はまったくない。

ストーリーを多少説明すると、主人公が旧友のケン·ミラー博士を訪ねてデゾリス星に行く。しかし、博士は彼の発明したマシン「カもりもりん」（なんだこの名前は！）と共に何者かに連れ去られてしまう。そこで、主人公が助けに行くというものである。

話的にシリーズとつながりがなくても、もうちょっと世界観を活かしてもらいたかったというのが個人的な感想である。

⑤

7枠

92年10月16日

ファンタシースター外伝

外伝

（ゲームギア）

セガ/4500円/RPG/2M バックアップ(3)

「AD」より凄いのが、この「外伝」である。

この作品の特徴は、なんといっても根本的な設定の無さ、そして無理矢理「ＰＳ」シリーズにしている所である(^^;

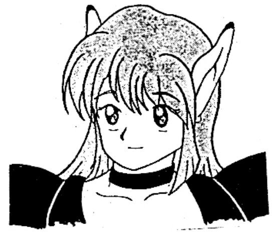
多少説明すると、この作品の時代は「Ⅰ」の５００年後、舞台はかつてアリサが発見したアレサランドという星。しかし、この星がどこにあるのか、どのようにして発見されたのかまったく説明がない。そこには元々人間はいたのか？それともパルマ星から移民して来たのか？謎だらけである。しかも、世界観は中世ファンタジーだし・・・。

そして、一番凄いのがアリサが登場する所である。アリサはパルマの王として一生を過ごしてはいなかったのだ。こんな訳の分からない星でコールドスリープで眠っていたのだ（笑）。結婚もしないで（爆）。このことについてはもっと詳しく書きたいが、そうすると見た人はプレイしなくなっちゃうでしょ。

とにかく凄すぎの作品。これをプレイする為にＧＧを買うのもいいでしょう（笑）。

余談だが、この作品の開発チームは「タロットの館」と同じである（デキがピーな理由はっこにあった！）(^^;

⑤



最後に・・・

ⅠⅡⅢⅣはメガドラユーザー必修！

マイナーでありつづけたメガドラ。その中でメガドラを代表するＲＰＧのはずの「ＰＳ」シリーズ。

しかし、実際には他社開発の「シャイニング」シリーズや「ルナ」シリーズなどに比べて認知度が低いように思う。

メガドラが滅びつつある今、私は思う、「ＰＳ」シリーズがなかったら、ここまでメガドラに入れ込んでいなかっただろうと・・・

最近のＲＰＧになれてしまった人には難易度的に酷かもしれないが、一度「Ⅰ」「Ⅱ」「Ⅲ」「Ⅳ」を通しプレイしてみて欲しい。

メジャーな物にはない何か新しい物が君を感動させることだろう。

PHANTASY STAR

日本未発売

SNATCHER REVIEW for SEGA-CD

TEXT BY けむぞう

「スナッチャー」。そう、知る人ぞ知るサイバーパンクアドベンチャー。パソコンでアドベンチャーゲームが元気だった頃、コナミが世に送り出した作品である。映画「ブレードランナー」を彷彿とさせる近未来の世界観。ストーリーの重厚さ。まさに'傑作'の名に恥じないゲームである。

その「スナッチャー」が１９９２年、家庭用ゲーム機に移植された。ＰＣエンジン・スーパーＣＤ－ＲＯＭ^{2}にである。しかも、パソコン版では語られる事のなかった物語の結末までが描かれ、ＣＤ－ＲＯＭの特性を生かし、音声入りという豪華完璧版。パソコン版のファンが飛びつかぬはずがあるまい。予想通りパソコン版からのファンだけでなく、多くのアドベンチャーゲームファンを魅了する出来であった。私もＰＣエンジン版をプレイして、緻密な世界観と暗めのストーリーにはまった口であった（笑）。

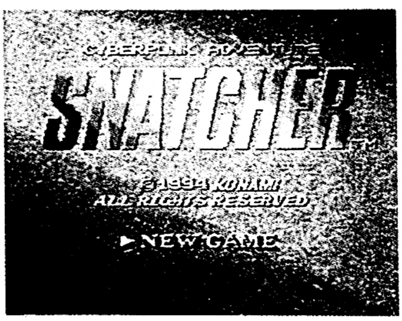
そんな私が、こんな噂を耳にした。「海外でＳＥＧＡ－ＣＤ（注１）版『スナッチャー』が出ているらしい…」。メガドライブをこよなく愛する私がこの話を聞き流せるはずもなかった。我がメガドライブで「スナッチャー」がプレイできるのだから！しかし、所詮は海外のソフト。日本で手に入れるのは難しかった。諦めていた私のところに朗報が。「メッ○サン○ーに入荷した」というのである。

私は秋葉原に走った。あった。買った。ちょっと高めで六千円前後だった。しかし私の持つマルチメガ（注２）でＳＥＧＡ－ＣＤ用のこのソフトが走るわけがない。よって海外ソフトを走らせられるようにするアダプタ「ＣＤ－ＰＬＵＳ」も同時に購入。二千円前後。「これで何も問題ない！行くぜ行くぜ～！」(^^;

私は小踊りしながら家路を急いだ。だが、もっと重要な問題を失念していることにその時の私は気づかなかった。

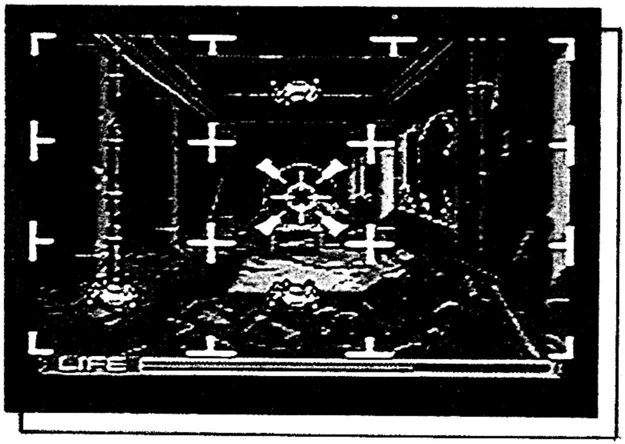
その問題とは…メッセージ、音声が全て英語であるということだった。海外版なのだから当たり前のことである。普通はもっと早く気づくのであるが（苦笑）。

しかしこの問題も実はさして深刻なことではなかった。…何故かというと私はＰＣエンジン版をやり込んでいたため、ある程度のストーリーの流れ、会話は大体記憶していたからだ（笑）。

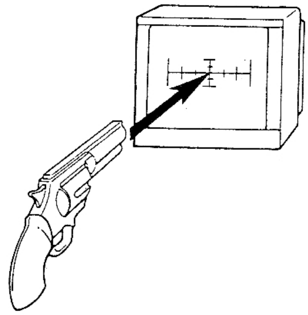


注１…アメリカ版「ＭＥＧＡ－ＣＤ」。「ＣＤ－ＰＬＵＳ」のようなカートリッジアダプタを使用することでソフトの互換が可能。









毎度ながら前置きが長かったが、ＰＣエンジン版との比較も交え、報告してみようと思う。

一番大きな違いは、言うまでもなくメッセージや音声は英語であるということ。慣れ親しんだキャラが英語で喋っているのを見るのはなかなか複雑なものがあった（笑）。

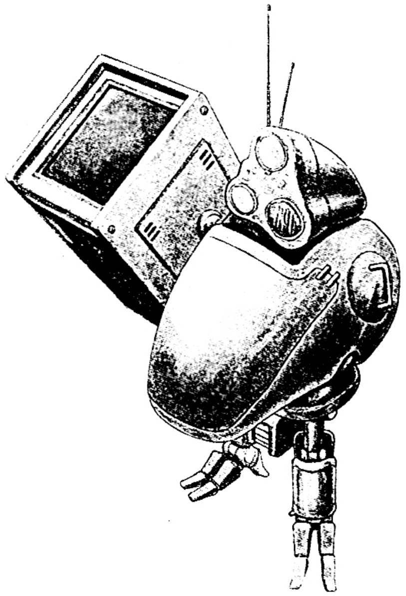
次に、全体的な違いを指摘する。ゲームを起動するとオープニングデモが流れる。そのオープニングに幾つかの追加がある。ＰＣエンジン版「スナッチャー」のマニュアルには漫画が載っていたのだが、その５～１０ページまでのシーンがデモに追加されている。気のせいか追加デモの絵柄も少々アメコミ調になっている。

もうひとつ、同社のガンシューティングゲーム「リーサルエンフォーサーズ」を御存知だろうか？そのゲームに使う銃「JUSTIFIER」を「スナッチャー」のシューティングシーンやジャンカーズ・アイ（注３）に使うことが出来る。私はこれを持っていないため、使用感の方は詳しく報告できないのが残念である。ちなみに、物語の終盤にシューティングシーンが追加され、そのうち一つはかなり難易度の高めな射撃シーンであることもここに記しておこう。

ストーリーでの変更点。ストーリー上で、ギブスンの胃の中から鯨の肉が検出されるのだが、そこはアメリカ、鯨ではなくバッファローの肉になっている。やはり「鯨の肉を食べる」というのは彼の国ではまずかったのであろう。

そして、ギブスンの娘カタリーナの年齢が変更されている。ＰＣエンジン版では１４歳なのだが、こちらは１８歳になっている。…あの外見を見ると、頷けなくもない。１４歳でギリアンやメタルギアが瞠目するほど色っぽいのだから（笑）。ちなみにシャワーを浴びるカタリーナの一瞬の姿もギリアンの頭に隠れて見えなくなっている。やはりアメリカ、変なところで厳しい（笑）。この二つ

注２・・・日本未発売のアジア版「ＣＤ－Ｘ」。最近は秋葉原などで３万以下で売られている。詳しくは「ＤＥメガVol.4」参照。



の変更から、アメリカでの倫理基準のやり方が見えてきてなかなか面白い（笑）。

ストーリー上、幾つかの問いに答えねばならないシーンがあるが、入力がアルファベットの為、ＰＣエンジン版とは違いが出てくる。例えばクイーン病院の名を入力するところがあるが、英語では「QUEEN」ではなく「QUEEN´S」と入力せねばならない。私はそこで詰まった覚えがある（苦笑）。また、ギブスンの自宅に入る際のカタリーナの出す質問にも変更が見られる。カタリーナの腿にはハート型の痣があり、それを尋ねられる。私は入力せねばならない答え「Heart-shaped Birthmark」の意味がわからず、辞書を引いて初めて「ハート型の痣」とわかった。意味もわからずに答えを入力していた訳である（苦笑）。

更に、エンディングでも変更がある。ＰＣエンジン版ではエンディングは妻のジェミー一人がシベリアに行くギリアンを見送るが、こちらではそれにミカ、カタリーナが加わり、まさに両手に花…どころではない状況となる。またその後に出てくるメタルギアのボディがＰＣエンジン版ではしっかりとＰＣエンジンなのだが、こちらではＭＥＧＡ－ＣＤ２になっている事もつけ加えておく（笑）。

また、音源が違うため、曲の方にも若干の違いが見られる。流石はＦＭ音源のメガドライブ、全体的に良い出来である。しかし、人によって好みは分かれるだろう。現に私はゲーム中のＢＧＭ「Presure of Tention」はＰＣエンジン版の方が気に入っている。ちなみに、ゲーム中でこの曲のアレンジバージョンが使われていてＣＤ－ＤＡに入っているのだが、ＰＣエンジン版とＳＥＧＡ－ＣＤ版で違うバージョンが使われていることに、気づく人は気づくだろう（苦笑）。

全体的な感想だが、やはり仕様は違えども「スナッチャー」は「スナッチャー」である。新しく移植されたものだけに出来は申し分無い。今度はサターン、プレイステーションといった次世代機にも移植される。その移植版がどのようになるのか？ ＰＣエンジン版をベースにするのか、それともこのＳＥＧＡ－ＣＤ版かはまだわからない。しかしまだプレイしていない人はこの機会に次世代機の力で更にパワーアップするであろうこの作品をプレイしてみることをお勧めする。出来は折り紙付きの作品なのだから。私はこの作品に１０点中９点…しかも限りなく１０点に近い９点を与えたい。

最後に。文中で違いを挙げてみたが、細かな違いはまだ幾つかあるのでそこをプレイしながら探してみる、というのも一興だろう。

日本未発売
SNATCHER REVIEW
for SEGA-CD

注３…ゲーム中でのシューティングシーンの練習の為に、ジャンカー本部に設置されている施設。ここで練習しておくと実戦で役に立つだろう。

DEEPLE LAND

でぃーぷるランド

読者投稿ページ 新感覚



DJ:V.HARA(23)

また、お会いできましたね（笑）。
最近、仕事、私生活共にブルーな私に愛のお手紙を！（笑）

MEGA TALK

●今までのＤＥメガの表紙に比べるとVol.４の表紙はチト寂しいものが･･･　（東京都・小山董明）

V.HARA：ははは･･･手抜きだとばれちゃいましたね。印刷屋さんの関係で表紙は先に仕上げなくてはいけなかったんです。でも、評判良かったんですよ（笑）。ソニックの本と勘違いして買ってしまった女の子には申し訳ないけど（笑）。個人的にはVol.２の表紙が気に入ってるんですがDEEPすぎるらしく、再販するといつもVol.２が最後まで残る･･･

●ＤＥメガ増刊号再販して下さい！　（神奈川県・BAC28 他数名）

V.HARA：あれは、表紙と裏表紙しかできてないんだ（爆）。だから幻なの。表紙と裏表紙だけでよかったら印刷しちゃったのがあるので、希望者に差し上げます（笑）。ちなみに内容は、Vol.４の３２Ｘのページなどに流用されています。

●今のセガユーザーで、おもちゃショーのセガブースで質問会やってたの知ってる人ってどれくらいいるんだろうか･･･
（埼玉県・諏訪部鉄太郎）

V.HARA：懐かしい。おもちゃショーには質問会目当てで行ってたもんな～。かなりＤＥメガのネタに使わせてもらったし･･･あと、モザイククイズも面白かったな（シミジミ）。それに、いつも電車賃以上のセガグッズもらえたし（笑）。

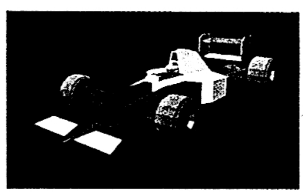
●先日､バイトのねーちゃんが店番をしているソフト屋で「レッスルボール」を中古９８０円で購入。帰宅して箱を開けてみると、中には「レッスルウォー」が入っていた。　（福岡県・中川哲也）

V.HARA：私の友人も「ＰＳ復刻版」を買ったら「ＰＳ４」が入ってたらしい･･･しかも新品（笑）。交換してもらおうと店に行ったら店がつぶれていたそうな(爆)。

●以前にVol.３を買い､大変面白くバックナンバーが欲しいと思っていたので、夏コミの再販と新刊は有り難かったです。なのにVol.４で最終号のような事が書かれていたので、ちょっとショック･･･このような読者参加型の同人誌というのも珍しいので、ぜひとも再開して下さい！！
（神奈川県・浅野留美）

V.HARA：読者参加型でも、手紙が来ないと成立しないんです（涙）。私としてはＤＥメガを通じて同じ趣味、考えの人間が出会える場を提供したかったんでが･･･(ちょっと大げさかもしれないけど）今後も、読者がいる限り、なんらかのメガドラ＆セガ本を出していきたいとは思ってます。そしていつかはメガドライバーの集会を開催したいですね（笑）。

今号のB.G.M.



V.R.DELUXE
-REPLAY-

この曲に限らず、３２Ｘのオリジナル曲はＧＯＯＤ！その中でもこのREPLAYはお勧めだ。

ＭＤ＆ＳＳ噂の真相

◎サターン版「ストリートファイター リアルバトルオンフィルム」の初期出荷分のマニュアルは、キーコンフィグの写真がプレイステーションのものらしい。このことでカプコンに苦情を出すと、お詫びの手紙とちゃんとしたマニュアルが送られてくるとの噂。
（千葉県・マーバ・パパ）

◎３２Ｘ版「バーチャファイター」はＣＰＵの４KBのキャッシュでプログラムが動いているらしい。しかもＰＷＭ音源ドライバは１２８バイトで出来てるとの噂。

◎セガでは自分の作ったゲームも自分で買わないと入手できないらしい。メガドラ時代は、ＲＯＭを自分でかってに焼けば入手することはできたが、サターンになってからプロテクトがかかっている為、不可能との噂。しかし、プログラマーは日々このプロテクト破りを研究しているらしい。

◎「ファンタシースター～千年紀の終わりに～」開発スタッフは、その後サターン「魔法騎士レイアース」の開発に投入されたらしい。しかも、「ソニック」で有名な中氏も参加しているとの噂。
（東京都・源文党）

◎「バーチャファイター３」のプログラマー＆デザイナー、さらにナムコ「鉄拳２」のデザイナー、「ソウルエッジ」のプログラマーが、そろって花札屋に引き抜かれたらしい。

◎ＰＣエンジン「ときめきメモリアル」の開発スタッフは、海外向け３２Ｘのアクションゲームを開発するはずだったらしい。しかし３２Ｘの性能では企画が実現しない為ボツになったとの噂。その後、サターン版「ツインビー対戦ぱずるたま」の移植に着手するが完成を目の前にしスピンアウトしたらしい。

◎サターン「ワールドアドバンスド大戦略」の開発元は外部スタッフらしい。
（福岡県・中川哲也）

◎連射ＲＰＧ、サターン「シャイニングウィズダム」、プレイステーション「ビヨンド ザ ビヨンド」で有名な高橋兄弟は、実は高橋名人と親戚らしい。

◎ヴァフィヨーン原氏の播磨計画（ＤＥメガVol.２参照）が失敗したのは、大学で原氏の選択がドイツ語だったためらしい。しかも覚えたドイツは「ヘルツォークツヴァイ」だけとの噂。
（埼玉県・諏訪部鉄太郎）

◎ヴァフィヨーン原氏の冬のボーナスは、ＤＥメガの売り上げより少ないらしい。

業界、ゲームに言いたい放題！！

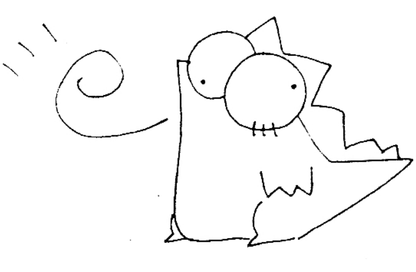
●11/24「バーチャコップ」、12/1「バーチャファイター２」、12/29「セガラリー」と大作ラッシュが続きました。クリスマス、お正月商戦を当て込んでのラインナップだとは思いますが少々無謀なようにも感じます。これは単に開発側のタイミングがたまたま一致しただけなのでしょうか？それともセガの営業は「最近の子供の財布には3万ぐらい常に入っている」とでも思っているのでしょうか？　　（福岡県・中川哲也）
ー年末年始は営業的に年間の半分近い割合をしめるというからしかたないといったところでしょうか。ちなみに、マスターアップの時期はパソコンのCD-ROMでタイムスタンプを見れば確認できるぞ。

●セガサターンマガジンに言いたい。なぜメガドラの記事がないのだ。「ぺぺんがペンゴ」や「サージカルストライク」の画面写真なんてソ○マップワールドで初めてみたぞ。（東京都・ザク男）
ーなんでもサタニスト（セガハードはサターンオンリーのユーザー）からメガドラのページに対してかなり批判の手紙が来たらしい。一時期のサタマガをよく読むとそこらへんがよく伝わってくる（大バ◎王とか）。サターン発売後、セガがメガドラソフトの広告を出してこと自体すごいことではないだろうか。絶対採算取れないはずなのに。

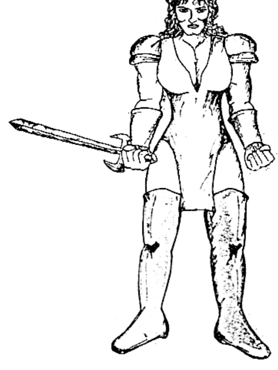
●日本で「ソニック」アニメ化ですか。はたしてサターンからセガユーザーになったアンチメガドラの人達は「ソニック」を知っているのでしょうか？　　（東京都・メガドラ風雲児）
ーー応サターンソフトのマニュアルに載ってるからだいじょうぶでしょう？ところでペパルーチョはどうした！サターンを代表するキャラクターじゃなかったのか？

●最近、アニメファンを狙った美少女キャラや美少年キャラが登場するゲームが多いと思いませんか？私の知人には「○○さんが声をやっているから」という理由でハードを持ってないのにソフトを買う人がいます。　　（東京都・マイケル）
ーたしかに。ＳＮＫ＆ＮＥＣーＨＥにはアニメの流行を研究している部署があるんじゃないかと思ってしまう（笑）。

ILLUSTRATION CITY



（東京都・もっちい）
会社儲かってますか？



「ソードオブソダンマニアックス」の表紙より。無事発行されているか？

PAPERBOY外伝



ＤＥメガＪｒより再録。元ネタ分かります？

今号の論

～メガドラ、サターンに一言～

（DEメガVol.4アンケートより）

●「レンタヒーロー」が秋葉原のどこに行っても売ってない。いつでも買えると思っていた俺がバカだった（涙）。　（東京都・伊藤泰生）

●以前X－MD３を買った時、電波新聞社へのアンケートにこう書きました。「サターン用ソフト、周辺機器、パワードリフト」･･･出す気配ないっす。　（神奈川県・BAC28）

●最近、新しめのメガドラソフトが入手しにくいです。トレジャーの「幽遊白書」とか。特に「ステラアサルト」を買い逃したのは一生の不覚。「スタークルーザー」の興奮が再び！と思ったのに･･･。　（神奈川県・KAZ）

●サターン･･･バカなプレスタユーザーを見るとむかつくけど、メゲドラのころほどは燃えない。　（TERA-NET・TETSU）

●最近クサイゲームがないと思いませんか？特にサターン。熱い男のゲームするならまだメガドラ！「コミックスゾーン」はいいぞ！でもホント最近つまんないゲームばっかり、続編、格闘ゲーはもう飽きた。なんかこー斬新なゲームがやりたい！日本にはクリエーターがいないのか。「そんなに猿まねが好きか！」と言いたい。　（福岡県・CULTジロー）

●「魔導物語Ｉ」「シャドウラン」は本当に出るのでしょうか？メガＣＤで実現できなかった「スナッチャー」がサターンに移植されるのでそっちに期待しています。「ソニック」シリーズも出てほしい！！（神奈川県・浅野留美）

●サターンはメガドラに比べ普通（一般的）なハードになってしまいましたね。いいのか悪いのか･･･複雑な心境です。（千葉県・たまちょ）

●ネプチューンが発売中止になったらしい。なんてこったい！　（東京都・源文党）

●サターンのソフトって出来は良いのですが、面白くないですね。あんなラインナップのソフトを望なら、メガドラ買わずにＳＦＣ買ってますよ。　（福岡県・中川哲也）

●メガドラの終焉がＰＣエンジンより早いとは思わなかった･･･（涙）（東京都・けむぞう）

●メガドラをダメにしたのはセガ自身だと思う。やる気あったのか？（東京都・小山重明）

●最近のメガドラの扱われ方は、メガドライバーの一人として寂しい。しょうがないからニンテンドー６４でも買うか（嘘）。
（東京都・火の鳥伝説）

●メガドラソフトを揃えていこう！と思った矢先にメガドラの火が消えてしまった。付き合いは浅いけどメガドラが好きなので残念です。
（千葉県・凍土れん）

●メガドラについては暖かい目で、その滅びゆく様を見守ります。サターンは天下を取れる？
（長野県・井野和彦）

●メガドラ･･･もうダメだ。サターン･･･まだダメだ。　（神奈川県・GORRY）

総評としては、メガドラの終焉は時間の問題である。欲しいソフトはなんとしても今のウチに買っておこうということかな？
サターンについては、ソフトもだいぶ充実して来て今が買いどきかも。でも来年末には早くもサターン２が！？なんて噂も。

Megadriver & Saturnpeople's スラング

（メガドライバー　どせいびと）

■雷忍状態

偶然間違ってしまったことが採用されること。語源は雷忍を電忍と間違えたことで正式名称が決まった「電忍アレスタ」より。

■コナミスト

約束は守るが、何か裏のある人。　（東京都・けむぞう）

■まずはジジイから

要領のいい奴をやり玉にあげること。使用例「クライマックスがサターンでソフトだすの？まずはジジイからって感じだよな」　（埼玉県・諏訪部鉄太郎）

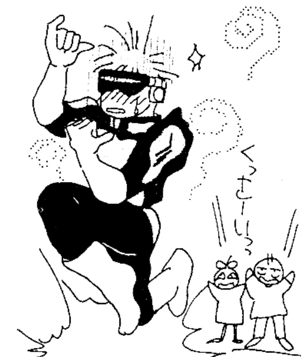
■ドゥームこんにちわ

メガドライバー＆３２Ｘ−ＭＥＮで使われる挨拶。ちなみに、くだけた言い方で「ウーッズ」というのもある。

■泉ピンは俺にまかせろ！

くだらないことに熱中すること。語源はサターン「ザ野球拳」の泉ピン子似の娘より。（千葉県・親父フォース１号）

あの素晴らしいシーンよもう一度



ちょっと有名になった

「レンタヒーロー」前半の名場面（？）。このセンスこそバ〇ゲーの真髄。

イラスト協力／闘うサル同盟

☆私のオススメ小説☆

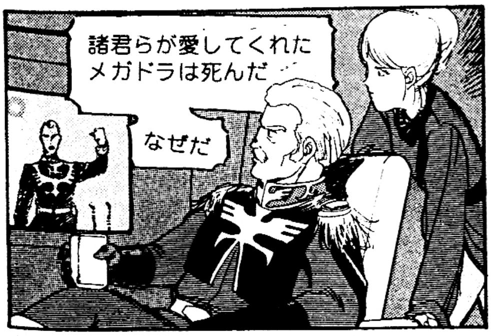
「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」／庄司卓

富士見書房・富士見ファインタジア文庫
（現在６巻まであります）

内容は、シューティングマニアの女子高生が放課後に千年未来の宇宙戦争のエースとして活躍するという（笑）話なんですが、この主人公（ヤマモト・ヨーコ＝山本洋子）の性格が「京都を嫌わせたら羽田にも負けない」メガドラマニアで、コンピューターのパイロットに「アソビン教授」と命名してしまうような設定です（笑）。

私も友人に薦められてハマッたのですが、１巻の冒頭から「バトルマニア」ネタが出るという、実に侮り難い小説です。　（千葉県・マーバ·パパ）

シャア少佐にこれ言ってほしい





一言 from DEEPLE

●ＲＧＢケーブル自作でサターンを壊しました（爆）。（東京都・けむぞう）

●マスターシステム本はでませんか？（神奈川県・GLORY）

●メガドラ終わりって言うなぁ！！（東京都・菅章裕）

●いやあ、自分記事が載るということは、非常にこっ恥ずかしいですな。（福岡県・CULTジロー）

●「ガルケーブ」最高。（福岡県・かれん）

●「ソダン」のNORMALが何度やってもクリアできね～。（千葉県・マーバ・パパ）

●給料くれ！（東京都・ヴァフィョーン原）

ふてきな奥さん予備軍

●うちの姉はサターンに「アンジェリーク」を移植しろとうるさい。（東京都・伊藤泰生）

●サターン・・・Hソフトばっかりにならないで下さい(^^;（福岡県・タンギー）

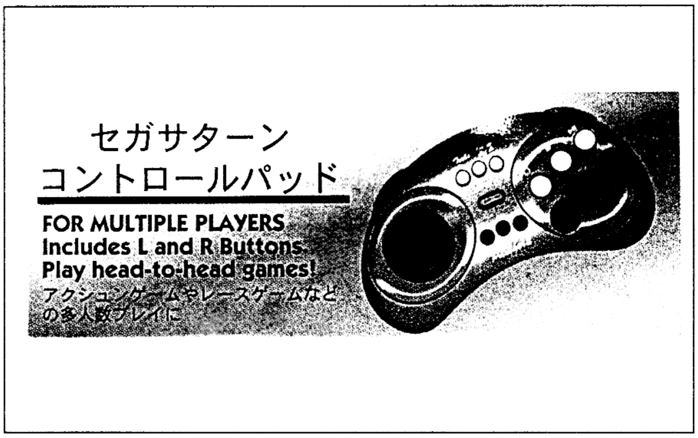
☆アンケートよろしく！

MD サターン用 ファイティングパッド６Ｂ

土星人のみなさんはサターン純正のパッドに満足していますか？メガドラの「ファイティングパッド６Ｂ」のほうが良かったとは思わないだろうか？

以前にも紹介したが、セガ社内では「ファイティングパッド６Ｂ」に変換コネクタを付けたり、改造したりしてサターンで使用している（写真参照）。

一般のユーザーがこれを行うには、改造を行うか、サターン用変換コネクタ付きのメガドラ用ジョイステック「デュアル」を購入しなければいけなかった。しかし、コネクタを使っても、ＬＲボタンや、対応しないソフトの存在など問題も多かった。



そんな問題を解決したのが、今回紹介する「Panther2」である。これは「ファイティングパッド６Ｂ」とまるっきり同じ形をしたサターン用パッドで、きちんとＬＲボタンも存在し、ＡＢＣ、ＸＹＺボタンには連射機能も付いている。これはもちろんセガ純正ではなく、東南アジアで生産されたものらしい。ちなみにＤＥメガ編集部は秋葉原の「メッ○サン○ー」で１９８０円で入手した。

十字キーや操作感は、まんま「ファイティングパッド６Ｂ」！メガドライバー兼土星人なら″買い″と言える。ただ東南アジア製なので少々作りが荒い感（Ｘボタンが振るえたりする）があるのが残念である。



メガドラ世紀末！
生産数８００本！？

COMIX ZONE & THE OOZE

コミックスゾーン
ジウーズ

サターンが発売され、早一年・・・プレイステーションに押され気味と言われながらも、ソフト、ハード共に好調な売れ行きである。特に１１月から年末にかけてのソフトのラインナップは強力で、プレイステーションを引き離す可能性は十分ある。

そんなサターンに相対し、我らがメガドライブは、新品、中古共に売り場はせばめられX－DAYまであとわずかといった感じだ（涙）。

そんなメガドラだが、サターン発売後も新作ソフトは一応発売されている。しかし、DEメガ読者の中で何人がメガドラの新作を買っているだろうか？「いまさらメガドラのソフト・・・」と思う人も多いだろう。しかし、買うなら今しかないのである。なぜなら生産数が８００本なのだから・・・。

DEメガ編集部が某セガ社員から確認した話では、「コミックスゾーン」と「ジウーズ」がこれに該当するらしい。この２本の少し前に発売された「超球界ミラクルナイン」と「プロストライカー ファイナルステージ」も店頭でほとんど見かけなかったので、かなり少ない生産数と予想される。

ここでは、雑誌ではほとんど取り扱われなかった生産数８００本の「コミックスゾーン」と「ジウーズ」を紹介しよう。

コミックスゾーン

自分の描いた漫画の世界に綴じ込められてしまった漫画家ターナーが、悪の化身モータスを倒し現実の世界に戻る為に闘う横スクロールアクションゲーム。

海外ソフトにしては操作感覚がよく、キャラの動きはカプコンの「X－MEN」並、ゲーム内容も爽快、かつ日本のソフトには見られないアイディアも満載。









COMIX ZONE（コミックスゾーン）& THE OOZE（ジウーズ）

メガドラ世紀末！
生産数８００本！？

某サタマガでは「メッセージが日本語化されていない」と書かれていたが、実際にはきちんと日本語化されている。

問題点は、ハッピーエンドになった時に「･･･つづく」となっているところかも。もうメガドラで続編が発売されることはないでしょうから(^^;

余談ではあるが、このゲームがWindows95に移植されるとのこと。海外で人気がある証拠でしょう。

ジウーズ

業界初､「文字のみパッケージ&リバーシブルジャケット」ソフト。とにかくすごい。パッケージだけでも買う価値あり。表のパッケージは、ご覧の通りである(笑)。裏はどうかというと、小説風で、帯にあたる部分には「'９５年メガドライブアカデミー賞 バ○ゲーム部門受賞（予定）作品！」と書かれている。

さらにすごいのが、マニュアルである。ここで紹介してしまうと実際に見た時のインパクトがなくなるので省略するが、キーワードは「中川ゆりこ」ちゃんである(笑)。ちなみに彼女は、ＤＥメガ関係者の間では「メガドラ界､最後のヒロイン」と書われている（笑)。

また、カートリッジのラベルには、なぜか万葉集が書かれていることをここに記しておく（笑)。

ちなみに､ストーリーは､スライム状の物体｢ウーズ」にさせられた主人公ケインが、人間に戻る為に闘うというもの。

パッケージやマニュアルに関しては、どうやら「メガドラソフトはマニアしか買わない」ということで好き勝手がゆるされたらしい。

肝心のゲーム内容は、海外ソフトらしく、１面１面が長く、高難易度である。しかし、バ○ゲー愛好家なら、ウーズの動き、効果音は一見の価値あり。



完全武装で新ヒーロー誕生か！？

メガ-CD風雲児



※ノンフィクションです

デュルデュル 応援よろしく！

メガCD風雲児



DE-MEGA HOTMENU Remix

DEメガホットメニュー リミックス

セガ エンタープライゼス

メガドラにPCMはない！？

一時期、メガドラ版「ストII」の声が悪いということで話題になったＰＣＭ音源の話です。

なぜ「ストII」をはじめとしてメガドラソフトのサンプリング音は良くないのか？

某ゲーム音楽関係者と某Ｓ社の人の話によると、メガドラのカタログスペックに堂々とＰＣＭ１音と書いてあるが、実はないという事実！？

ではどのようにサンプリング音を鳴らしているかというと、ＦＭまたはＰＳＧ音源を使ってソフト的にならしているとのこと。

またゲームによってサンプリング音にかなりの善し悪しがあるのは、音源ドライバのデキとサンプリングレートによるところが大きいとのこと。

「レンタヒーロー」はAM2研製

以前ＢＥメガでも紹介されたので知っている人も多いと思うが、あの「レンタヒーロー」はＡＭ２研で制作されたのだ。

サタマガなどでサターン版「バーチャファイター」の開発チーフとして馴染み岡安氏や、デイトナの歌で有名な光吉氏、最近ご無沙汰だが「アウトラン」や「アフターバーナー」音楽担当のHIRO氏、そしてＡＭ２研部長の鈴木裕氏などがエンディングで似顔絵付きで登場するぞ。

「レンタヒーロー2」は出るか？

数年前のおもちゃヨーの質問会で話が出たが、軽く「みなさんの要望が多ければ」と軽く返されてしまった。しかし、最近常にサタマガの移植希望ランキングに入っているし、アーケード版「バーチャファイター２」のジャッキーＶＳサラステージには「レンタヒーローリターンズ」のポスターが描かれていたりするので、サターンで出るかも？

DE-MEGA HOTMENU Remix
DEメガホットメニュー リミックス

データイースト

「ウルフファング」の行方は？

サタマガがＢＥメガだったころ、常に移植希望ランキングに入っていた燃える男のメカゲー「ウルフファング」。実は、メガドラで出る可能性があったのだ。

数年前のおもちゃショーでＤＥメガ編集部が直接デコに聞いたところ、実際の制作には入っていないが企画は上がっていて検討中という回答を受けた。

その後、音沙汰無しなのだが、最近サターンで「空牙」とのカップリングで移植されるとか、オリジナルモードが付くだとか、本当の噂程度だが耳にした。

他社発売とは言え「プレイステーション」で出る訳なのだから、可能性は多少ある？

タイトー

ああ「ガンフロンティア」

数年前メガドラで「ガンフロンティア」が出るはずであった。

しかし、当時の最高容量は８Ｍ、企画は通ったが、実際の制作の前の暫定的な容量調査（？）で、８Ｍでは絶対入らないということであえなくボツに。

サターンソフトは外注？

最近「レイヤーセクション」「ダライアス外伝」と素晴らしい移植をしてくれたタイトーだが、実はどちらも、アーケード版から開発はビングという会社である。自社の看板ソフトが外注なのだからタイトーのゲーム開発の終わりも近いかも？

DE-MEGA HOTMENU Remix

DEメガホットメニュー リミックス

ナムコ

「メガスタジアム」は存在する！

かつて、ナムコといえば「ファミスタ」だった。ゲームギアには「ギアスタジアム」があるのに、なぜメガドラに「メガスタジアム」がなかったんだと思っている人も多いはず。しかし「メガスタジアム」は存在するのだ。

実は、メガドラ版「球界道中記」は「メガスタジアム」の名前で開発されていたのだ。あの2頭身のキャラも当初は「ファミスタ」のキャラを少しごっつくした感じだった。ただ球場や音楽は元から発売されたものと同じでアーケード版「球界道中記」をアレンジしたものだったという。

「メガスタ」も完成に近づいた時、急遽、お偉い方の指示（？）により「球界道中記」にタイトル変更、及びキャラの書き換えとなった。

この「メガスタジアム」は元々「ファミスタ」とアーケード版「球界道中記」のいい所をとって新しい野球ゲームとして制作されたものである。しかし営業面で、アーケード版「球界道中記」のネームバリューを使ったほうがいいと考えたらしい。

しかし、どう考えても「球界道中記」の方が売れたと思うんだが・・・。ちなみに海外版は「メガスタジアム」の名前で発売されたらしい。

サターン用ソフトは出る？

サターン発売から一年、日本で音沙汰の無い（海外では「サイバースレッド」が発売予定になっている）ナムコだが、最近サターン用の企画が進んでいるという。現在候補に上がっているのが「ガンバレット」と「鉄拳」らしい。

発売するかは別問題としてサターン版「リッジレーサー」も動く状態にあるなんていう噂も・・・。

一応研究開発はしているということだろうか。

DE-MEGA HOTMENU Remix

DEメガホットメニュー リミックス

クライマックス

幻の「ランドストーカー2」

今でも一部に熱狂的なファンを持つ「ランドシトーカー」。実は、その続編が企画されていた。

ストーリーは、「1」の後の別の冒険の話で、この「2」では主人公ライルが苦手とする幼なじみ役として「シャイニング&ザダクネス」のマーリンが登場する予定だったという。なんでも、キャラクターデザイナーの玉木氏による設定画まで存在するらしい。

その後の経緯は不明だが、マックスエンターテイメント設立などで企画がポシャったと予想される。

もしかすると、どこかの同人誌で、この「ランドストーカー２」の設定画が公開される可能性があるとか。

ファンの人は探して見ては？

シムス

幻の「テトリス」はシムス製

幻のメガドラ版「テトリス」。ある意味でメガドラの運命を左右したソフトだろう。

この「テトリス」だが、実はシムス（当時はサンリツ電気）製なのである。

発売中止後、海賊版が秋葉原などで、出回ったが、これは「〇〇〇の△△△が×××で□□社に持ち込んで〇〇〇・・・」らしい（笑）。

ちなみ「フラッシュポイント」と「ブロクシード」のメガドラ版も存在するという。

ちなみに、このメガドラ版「テトリス」だが、デキはあまり良くない。

ドナルド伝説始まる

バカ大王

題字：原　泰紀
ORIGINAL CONCEPT by B E メガ



アンピン教授のハイソゲーマー養成講座

●「ウッドストック」は4時間でクリアできる。やりこめば3時間も可能らしい。だれかタイムアタックしない？

魂の本



K-MSV

ヴァフィョーン団のデビュー作。某模型誌の同人誌コーナーでは諸般の事情により紹介してもらえなかったらしい。

TOPICS

メガドラ界のアイドルを追え！？



福岡県の中川哲也さんから「Vol.3ではテクノソフトギャルズクラブを取り上げていたのでVol.4ではパフでも取り上げるのかと思っていた（笑）」というお手紙が来ました。

実は、パフのサインも既に持ってたりします（笑）。しかも「ファンクラブに入ってくださいね」と声をかけられたにも関わらず「考えておきます」とあしらってしまった（笑）。

ちなみに、恒例の（？）ヴァフィョーン原の好みだが、真ん中のNAHOMIちゃんらしい（爆）。

しかし、このパフもう解散したんだろうな（核爆）。



パフのメンバーと「ぷよぷよ」で対戦する友人S

メガドライバーへの挑戦状！？

メガ ボンバーマン

MEGA BOMBERMAN



あのハドソンがジェネシスソフトを発売していた。それがこの「メガボンバーマン」である。

デキがどうこういいたいのだが、「ボンバーマン」など友人宅で対戦しても必ずビリになるヴァフィョーン原では評価するまでゲームが進まなかった（笑）。しかし、聞いたところによると「スーパーボンバーマンIII」に近いらしい。また、対戦はセガタップで4人同時プレイが可能。

アンチハドソンのメガドライバーもタイトルに「メガ」が付くということで（？）一見の価値あり？

▶MOR猛魂通信BAT◀

10/13（金）MK3 発売！

95/10/13。13日の金曜日にジェネシス、S－NES、プレイステーション版「MK3」が発売された。

日本では、アクレイムから発売されることはないと前号で伝えたが、唯一の望みの輸入販売はどうだろうか。

秋葉原で有名な「メッ〇サン〇ー」は、まだ検討中という。しかし、この店ではプレイステーション版、他の店ではS－NES版が入荷した。なぜジェネシス版だけ入荷しないのか？

海外でもジェネシスは衰退しているのだろうか？それとも、輸入しても、採算が取れないと計算しているのだろうか？

そんな訳でジェネシス版「MK3」の売っている店の情報求む！！

ところで前号でサターン＆32X版も予定されていると伝えたが、サターン版は未定だが、32Xの発売はないそうだ。なんでも海外でも「32Xは死んだ」と言われているらしい・・。

気分はザブングル

バーチャファイター



意外にしられていないのが、レーシングコントローラーに「バーチャファイター」が対応していること。

「疾風のようにザブングル～」と歌いながらプレイすべし（笑）。

ちなみにマウスにも対応してるぞ。

他のソフトも意外に対応していたりするので探してみては？

推奨年齢
18才以上

トムキャット アレイ

（セガ／スターゲームプロダクション）



一見、超硬派に見えるこのゲーム。実は、仮性バ〇ゲーだった。見所は主人公の相棒ダコタと、彼が狙う女性ラチェットの台詞。内容も内容で、思わず「これ推奨年齢18歳とは言わないけど13ぐらいにはしたほうがいいんじゃない」といった感じ。「今日は何かしら、ミグがいいわね。最近もやもやが溜まってるの」「欲求が溜まってるなら俺がはらしてやるぜ」こんなのばっかし（笑）。ゲーム自体は単調だが、この2人の結末が知りたくてプレイしてしまう（笑）。余談だがWindows95に移植が決定した。

SEGA研究会　DEメガ出張版

今回のテーマ　～32Xは永遠に不滅である～

●1、2、3の日に発売された32X。最初は真のメガドライバーに支えられ、そこそこのセールスを記録。しかし、その好調も「アフターバーナー　コンプリート」が発売されるまで、その後はあまり売れていない模様（つまり、ほしい人には行き渡った。推定5～8万台）。

一部で、最高の次世代ゲーム機と言われている32Xであるが、このすばらしさを理解できない人が多く、現在存亡の危機にあります。

期待の「ウイングウォー」などが発売中止となり、頼りのアクレイムも最近音沙汰なし。

しかし、日本国内最後の32Xソフト「バーチャファイター」は、全国的に売り切れ店続出、現在非常に入手困難である（セガにも在庫無し）。このようにユーザーは非常に購入意欲があり、32Xを見捨ててはいません。SEGAにはこの現状をふまえ、32X用に海外ソフトなどをコンスタントに発売していくなどの措置をとってほしいところです。ちなみに、現在、秋葉原価格9800円。

余談だが、32Xを付けたからといってジェネシスソフトは動きません。ファミ通の記事は誤報です（古いプロテクトの入っていないソフトは動きますが、そのようなソフトはべつに32Xを付けなくてもメガドラだけで動きます。ただ単に32Xででは電源を入れてもカセットに抜き差し防止のロックがかからないだけ）。

ＰＳ　個人的には「ダークエッジ」を32Xに移植してほしかった。

（SEGA研究会・会長 今野淳）

●メガドライブの拡張ユニットとして、サターンとほぼ同時機に登場した32X、32bitRiscチップを二つ搭載し、メガドラユーザー悲願の発色機能の強化、ガラガラ声を解消するPWM音源など（編集：詳しくはDEメガVol.4参照）単にメガドラの演算能力アップにとどまらず、兼ねてからメガドラが抱えている欠点をすべて補う素晴らしい性能を誇っていた。

しかも、より多くのユーザーに普及してもらうべく、非常な高性能にも拘らず16800円という低価格を実現、その秘密は新たにスプライト処理チップを載せるなどのまどろっこしい事をせずに、グラフィック面を新たにもう一つ与え、従来スプライトでは処理できなかったような巨大なキャラも背景として書き込み、それにかかる処理の負担はCPUパワーで押し切ってやろう、という単純ではあるが優れた設計思想にある。

また、セガはハードの性能だけをウリにしただけの箱とならないように、ソフト面での充実をハード発売当初から進めていた事も特筆すべきであり、「スペースハリアー」「バーチャレーシングDeluxe」「DOOM」等、メガドラの時と違って（笑）初期から完成度の高いソフトをジャンルのバランスよく次々投入していったのである。特に「スペハリ」と「ＶＲ」は、当時にしてもやや古いというイメージがあり、世間に広く浸透させる気がないかにも見えるが、その一見古いタイトル群は同時にハードの購入層を理解した上での厳選したタイトルであり、ユーザーを選ぶが、その代わり少ない顧客を大切にする大企業らしからぬ英断でもあった。

SEGA研究会　DEメガ出張版

今回のテーマ　～32Xは永遠に不滅である～

特に「アフターバーナー コンプリート」が発売された頃、32Xは最も好調なセールスを記録、しばらく購入を見送ってた筆者もそこでセガに釣られる事となる（笑）。

このセールスは決してどっかが得意としている派手な広告戦略により支えられたものではなく、真にこのハード及びソフトの完成度に心打たれた人間達に支えられたものであり、そんな人間の一人である筆者も、32Xは’世界一ソフトの質が高いハードである’と断言する。つまり「ソフトの一本一本が朱玉の一本」なのだ。やや例外はあるが（笑）。しかもユーザーの絶対数が少ないハードでの完成度の高いソフトにも関わらず、それらを非常に低い価格設定で販売。コスト削減のためだろうか、あの全てが紙でつくられたソフトのパッケージこそに、質実剛健の32Xの精神が最も良く現れてるといえよう。

つまり見ためより中身で勝負しているのである見ためだけよくて中身はさっぱりな、特に金儲けオンリーなキャラゲー（商品ともいう）が蔓延する昨今において、非常に稀なケースといえよう。

しかし、購入層の心をとらえ、最大のサービスを行なってきた32Xの戦略は、同時に最大の弱点となる。古き良き名作の基盤を再現したような完全移植や実際プレイして見ためのの何倍も面白いことが伝わるようなソフト群では、広く世間一般に浸透するにいたらず、現在はソフトの開発中に中止となったタイトルも少なくないようである。

確かに32Xをとりまく環境は厳しい。しかし、32Xは’世界一ユーザーに愛されているハード’であり、決してユーザーの32Xに対する情熱は、今も消える事がないと信じている。でなければ「ACB」の為だけにハードを買ってないだろう。筆者はわずか4本のソフトでとっくに原価償却しているといっておこう。

そして、どんなにソフトが少なかろうが’32Xは素晴らしい’。これは私のみならず多くの32Xユーザーの間の共通の意見である。

（SEGA研究会北陸支部・支部長 伊藤孝一）

ＳＥＧＡ研究会とは

９５年１１月から本格活動を開始したインターネットのWWWを利用した組織です（ただし、パソコン通信ができる人なら私、今野（ＳＥＣＡ）にメールすることにより参加できます）。
構成員は１２月現在、２０名ほどで、東京工業大学と芝浦工大支部、および北陸支部などがあります。

さあ、この文章をよんでいる君、ＳＥＧＡ研究会に入らないか？インターネットを通じＳＥＧＡのすばらしさを全世界に伝えよう。

ＳＥＧＡ研究会：http://www.ed.noda.sut.ac.jp/~j6394041/sega.html
電子メール：E-Mail　j6394041@ed.noda.sut.ac.jp
東京ＢＢＳ SECA
TERA-NET TERA3667(SECA)
TERA-NET TERA3434(ヴァフィヨーン原)

ドキュ「おそ松くん」を作った伝説のプログラマー

ふと思ったことはないだろうか「あの『おそ松くん』を作った人とはどんな人なのか？」

今回、ＤＥメガ編集部はセガからの全面協力（嘘）により「おそ松くん」のメインプログラマーがどんな人なのか取材できたので紹介しよう。

生まれはヘリコプターで別荘に行くような超お金持ちの家。幼少の頃からピアノやら音楽を鍛えられ、劇団に入って子役としてあちこちのテレビドラマに出演。

高校の頃からコンピューターを使いこなしていて、ドラマに出過ぎて出席日数が足りなくて高校をやめる時は、コンピューターをハッキングして成績を書き換えて卒業。

その後、コンピューターの専門学校に行きつつ、ハッカーやら怪しい雑誌で記事を連載してたらしい（謎）。

セガに軽い気持ちで面接に行ったらその日のうちに無理矢理就職させられる。やはり専門学校も成績書き換えて卒業。

それで、いきなり作らされたのが「おそ松くん」らしい（笑）。
今でもセガで働きつつ、あちこちでバイトしているとの噂。「俺の曲は古代の次に高い」とか・・・。
実は、このプログラマーさんの代表作は「おそ松くん」だけではない（あたりまえか）。メガドラ史上売り上げ５番以内に入ると思われる某アーケードゲームの移植や、最近では３２Ｘの某ポリゴンゲーム、現在はサターンで某新作アニメのゲームを作っているという。

今回紹介したのはほんの一部程度で、ここには書ききれない程バイタリティがあり、むちゃくちゃ人脈の広い人だそうです。ただ、飽きっぽい性格なのでプログラムが大雑把なのが難らしいです(^^;

注：基本的にノンフィクションですが、一部誇張している部分も多々ありますのでご了承下さい（笑）。

DEメガ裏技リーグ

今だから明かす！
開発者提供の裏技

レッスルボール

1軍 各種パスワード

1P WB LEAGUE で以下のチームを選択し、パスワードを入力すると、一番右に書かれていることが行える。ちなみにパスワードは開発者の名前を省略したものになっているぞ。

選択チーム	パスワード	効果
KARATEチーム	KWGEN	サウンドテスト
WRESTLEチーム	NMURA	ビシュアルテスト
NAMCOチーム	SAITA	謎のＣＧデモ？
ノーマルチーム	MWAKI	BONUS POINTが995

メタルヘッド

2軍 ギャルゲーモード

Ａ＋Ｂ＋Ｃ＋スタートを押しながら電源を入れてOPTIONに入ると、YOUR TEAMの項目にANIMEというのが追加される。これを選択すれば、登場キャラすべてがアニメ顔のギャルゲーモードになる(^^;

ちなみに普通にクリアしてOPTONに入っても同様のことが可能。

余談だが、ギャルゲーモードの絵は、デザイナーにアニメ顔が描ける人間がいなかったので、プログラマーの人が描いたらしい（笑）。

DEEP！メガドライブ リミックス

編集後記

もともと、この「DEEP! MEGADRIVE Reix」はコピー誌だった「DEEP! MEGADRIVE Vol1.～3」までの総集編として企画したものでした。しかし、自分自身、再録だけではつまらないと感じ、新ページを優先して進めたところ、結果的に再録のページの方が少なくなり、今回のような本になった訳です。

ところで、みなさんはサターンは購入されているのでしょうか？私も「バーチャファイター2」をはじめ、年末にかなりのサターンソフトを購入しました。たしかにすごいし面白い。しかし、メガドラの時ほど熱中しない、燃えないのだ。サターンがいけないのか？いや違う、自分自身がゲームから興味がなくなってきたのではないだろうか？「メガドラの死が私を大人にした」とでも言うべきだろうか・・・。

しかし、私にはまだメガドラについて語りたいことがある。これからも、メガドラに燃えた記憶を共有する同志がいる限り、それを伝えていきたいと思う。

ヴァフィヨーン原

ヴァフィヨーン団（DEEP！メガドライブ編集部）では、より良い本を作る為に読者のみなさんからのアンケートをお待ちしています。

８０円切手を同封してくれた方には、もれなくヴァフィヨーン原から返事の手紙が届くので、メガドラについて熱く語りたい方、友達がいない方（笑）、恋人募集中の方（^^;よろしく！

DEEP! MEGADRIVE Remix

[発行日]1995年12月30日(初版)
[発行者]ヴァフィヨーン原
[発行元]ヴァフィヨーン団

〒206 東京都多摩市桜ヶ丘2-29-1
原 泰紀

STAFF

●企画・原案
ヴァフィヨーン原
●編集長・編集スタッフ
ヴァフィヨーン原MD
●表紙・イラスト
ヴァフィヨーン原MCD
●レイアウト・DTP
ヴァフィヨーン原32X
●販売・配布協力
をうをうゲームざんまい
●参考文献
BEEP! MEGADRIVE
●印刷
ポプルス

●SPECIAL THANKS

中川哲也	たまちょ
小山重明	Clutジロー
伊藤泰生	火の鳥伝説
井野和彦	BAC28
浅野留美	GORRY
菅華裕	GLORY
KAZ	TETSU
源文党	マーバ·ババ
SST	NAGISA
かれん	諏訪部鉄太郎
けむぞう	闘うサル同盟
タンギー	シャア研究会
凍土れん	SEGA研究会

